

# UMA FÁBULA DA TÉCNICA NA CULTURA DO ESTADO DO BEM ESTAR: GRUPO ARCHIGRAM, 1961-1974\*

## A FABLE OF TECHNOLOGY IN WELFARE STATE CULTURE: ARCHIGRAM GROUP, 1961-1974

Cláudia Piantá Costa Cabral\*\*

### RESUMO

Este artigo trata da produção do grupo inglês Archigram, articulado em torno à revista homônima publicada em Londres entre 1961 e 1974 (dez números). Neste texto, propõe-se que o interesse em precisar a contribuição de Archigram à cultura arquitetônica da segunda metade do século XX deve ir além de provar sua relativa continuidade em propostas tecnológicas recentes, como é costume considerar-se. Sustenta-se que, do princípio da década de 1960 até 1974, Archigram logrou produzir, através do projeto, uma visão crítica com relação às principais vertentes da cultura arquitetônica de seu tempo, e este é o ponto que merece ser retomado e discutido.

Palavras-chave: Archigram; Tecnologia; Fábula; Anos 1960.

### ABSTRACT

The theme of this article is the work of the British group Archigram, merged around the homonymous magazine, published in London between 1961 and 1974 (ten issues). This paper assumes that searching into the meaning of Archigram's work in order to establish the group's contribution to architectural culture must go beyond proving the alleged continuity between the group's work in the sixties and the so called *high-tech* architecture in the nineties, as usually considered. This approach to Archigram's work sustains that from the early sixties until 1974 Archigram generated a whole critical vision addressed to the architectural culture's mainstream of its time, and that is the point that must be reassessed and discussed.

Key words: Archigram; Technology; Fable, Sixties.

---

\* Este texto baseia-se na Tese de Doutorado da autora, **Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica**, realizada em Barcelona, Programa de Teoría e Historia de la Arquitectura, ETSAB, UPC, 2002, sob orientação do Prof. Dr. Josep Maria Montaner, com bolsa da Capes.

\*\* Arquiteta, Doutora em Arquitetura, Professora Adjunta, Faculdade de Arquitetura, UFRGS.

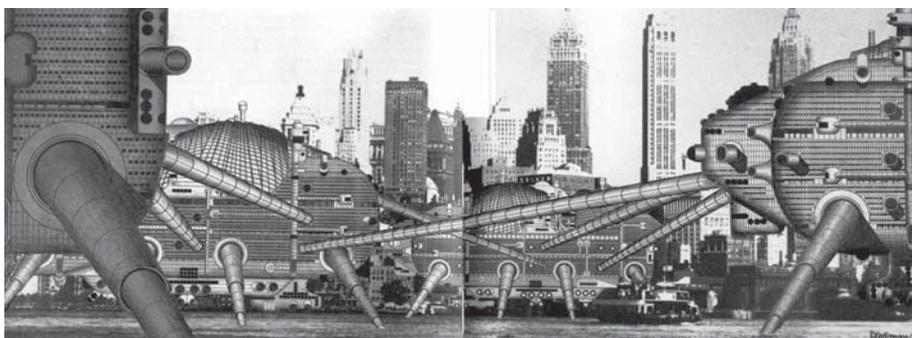


Figura 1. Ron Herron, *Walking city*, 1964 (ARCHIGRAM, 1994).

## PEQUENA HISTÓRIA DE UM PEQUENO MAGAZINE

Também a técnica é fábula, é saga, mensagem transmitida.  
(VATTIMO, 1985).

**E**m maio de 1961, os jovens Peter Cook (1936) e David Greene (1937) colocavam em circulação um panfleto de duas folhas chamado **Archigram**: a fusão entre as palavras arquitetura e telegrama. O objetivo era salvar do esquecimento alguns poemas e meia dúzia de projetos estudantis que, de outro modo, não teriam a mínima possibilidade de publicação nos veículos arquitetônicos estabelecidos em Londres, tais como **The Architectural Review** ou **Architectural Design**.

Em 1962 a publicação passou a contar com a colaboração efetiva de Warren Chalk (1927-1987), Ron Herron (1930-1994), Dennis Crompton (1935) e Michael Webb (1937), convertendo-se em veículo de exposição e debate dos projetos e temas em torno aos quais articulou-se o grupo Archigram, desde então composto por esses seis arquitetos.



**Amazing Archigram** ou **Metropolis** de 1964, com suas referências aos *comics* de ficção científica, suas cápsulas e megaestruturas. Ou talvez, simplesmente, atestava a desapareição do mundo que havia justificado toda aquela confiança no poder libertador da tecnologia.

## DO QUE CONTA A HISTÓRIA SOBRE **ARCHIGRAM** À HISTÓRIA CONTADA POR **ARCHIGRAM**

Dez anos antes, Archigram havia desafiado a cultura arquitetônica vigente com um mínimo de meios, uma boa quantidade de humor e energia, e sobretudo, muitos desenhos. Com esses projetos publicados em papel barato, com técnicas de impressão das mais econômicas e edições caseiras, havia reivindicado uma revisão do funcionalismo que recuperasse o heroísmo das vanguardas futuristas e construtivistas, e bancado uma aposta incondicional pela tecnologia e pela intenção de investir a arquitetura das novas realidades sociais e econômicas emergentes a partir do pós-guerra.

Entre 1970-1974, durante os anos que antecedem a publicação do último número, a situação política e econômica era consideravelmente distinta com relação à afluência dos primeiros anos de 1960, que havia embalado a *Swinging London* do rock e da mini-saia. A economia britânica enfrentava inflação, desemprego e o declínio do otimismo keynesiano; a violência política na Irlanda do Norte e a crise mundial provocada pela subida do petróleo em 1973. O consenso político vigente desde 1945, que havia sustentado por quase trinta anos o *Welfare* inglês e o comprometimento com o pleno emprego e as políticas sociais, estava por romper-se. Logo, em 1975, Margaret Thatcher assumiria o poder como líder dos conservadores, iniciando-se um franco processo de desmantelamento das políticas públicas que haviam sido a base da sociedade do bem-estar.<sup>1</sup>

Seja qual for o alcance da contribuição de Archigram, como grupo, à cultura arquitetônica, ela se deu no âmbito da arquitetura do papel, através de projetos e desenhos. Ao final dos anos de 1960, nota-se uma influência de Archigram sobre as correntes tecnológicas inglesas, especialmente na obra de Richard Rogers, Norman Foster e Nicholas Grimshaw. À parte de um passado comum na tradição funcional inglesa, de Paxton ao primeiro Stirling, uma certa gramática e iconografia que Archigram havia explorado ao longo dos anos de 1960 cristaliza na obra destes autores. Mas se existe uma relação formal, e a manutenção da confiança básica na técnica, essa continuidade é suficiente para estabelecer uma mesma posição arquitetônica?

<sup>1</sup> Sobre o modelo político de sustentação do estado assistencial britânico, vigente entre 1945-1975, e a ruptura desse modelo que culmina com o liberalismo da era Thatcher, ver KAVANAGH & MORRIS (1989).

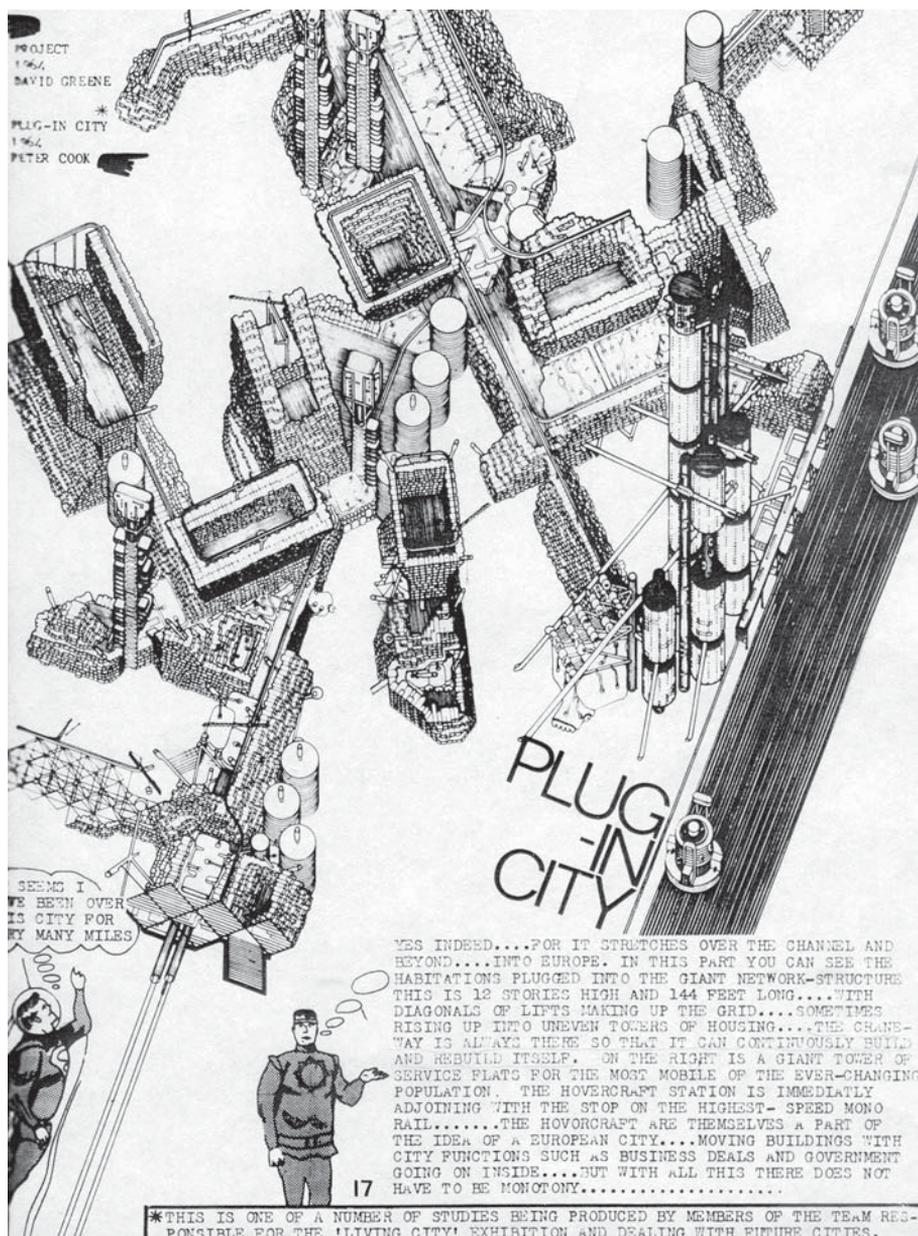


Figura 3. Peter Cook, *Plug-in-City*, 1964 (Archigram Magazine, n. 4, *Amazing Archigram*, Londres, maio de 1964, p. 17. Archigram Archives).

Neste texto, propõe-se que o interesse em precisar a contribuição de Archigram à cultura arquitetônica deve ir além de provar sua relativa continuidade nas propostas mais recentes das correntes tecnológicas, como normalmente se aceita. Nas distintas valorações críticas da produção de Archigram,<sup>2</sup> subsiste o consenso de que a vocação do grupo para as temáticas tecnológicas teve como principal

<sup>2</sup> Para uma revisão bibliográfica ver CABRAL (2002, p. 8-13).

resultado a renovação dos repertórios modernos a partir de uma ampliação iconográfica. Como interpretação que coloca ênfase nos aspectos puramente fisiológicos dessa produção, seu corolário é a compreensão de Archigram como episódio dotado de uma considerável dose de *superficialidade*.

Esta é a palavra que ocorre para definir uma produção que se considera como uma fantasia tecnológica, como um *conjunto de imagens* sucessivamente desdobradas nos dez números da revista. Atrativas, instigadoras, mas ainda assim um conjunto de imagens; e, além disso, um conjunto de imagens que é de natureza superficial e banal. Assim, o que emerge desse consenso é um Archigram muito pouco crítico, voltado para a pura prospecção de um futuro otimista para a humanidade pela mão da tecnologia, e ingenuamente cegado pelo encanto fácil do consumo e da cultura de massas.

A partir desse consenso, propõe-se um certo deslocamento de ponto de vista que permitirá transformá-lo. Esse deslocamento passa pelo necessário movimento desde e universo das *imagens* através das quais é conhecida e discutida essa obra, para as *estratégias projetuais desenvolvidas* pela mesma. Porque é sobretudo desde o ponto de vista dessas estratégias que existe uma lógica interna nessa produção, que articula esses projetos singulares em um projeto compartilhado, que é sem dúvida mais que uma simples coerência de linha editorial.

Foi por meio dessas estratégias que Archigram tentou não apenas integrar as novas tecnologias à arquitetura, mas sobretudo refletir, através do projeto, sobre as experiências que a técnica vinha colocando no plano cultural e social. Essa reflexão só pode revelar-se com integridade a partir desse encaixe, do colocar em relação esses projetos e recontar os passos da *história contada* por Archigram, e compreender sua dupla articulação: interna, no campo ficcional; e ao mesmo tempo externa, em sua profunda implicação com o contexto dos anos de 1960.

## CONTEÚDO CRÍTICO: PENSANDO UMA MATRIZ DE PROJETO PARA UM MUNDO EM TRANSFORMAÇÃO

A crítica que Archigram produziu com respeito ao contexto arquitetônico de seu tempo baseava-se principalmente no reconhecimento de uma agenda de problemas, própria da realidade dos anos de 1960, que parecia consideravelmente distinta daquela agenda dos anos de 1920, em que se haviam produzido as vanguardas modernas. Porém, antes de recusar o legado dessas vanguardas, essa crítica tinha por objetivo renová-lo, reafirmando seu compromisso com a tecnologia e o espírito do tempo. Para tanto, estava reclamando uma arquitetura que não apenas *investisse* nas novas tecnologias, mas que estivesse também *formalmente investida* das novas circunstâncias sociais e econômicas emergentes a partir do pós-guerra, que acompanharam a expansão do fordismo e a formação dos mercados de massa.

No contexto inglês, uma arquitetura estatal concebida como serviço público havia em parte realizado as ambições de cunho social do movimento moderno. Havia utilizado a industrialização e a pré-fabricação para colocar em marcha uma política habitacional capaz de produzir as quantidades esperadas de casas ao ano, e resolver com a estandardização de soluções o problema da relação entre quantidade e custo. Mas, nem a versão inglesa de realismo social praticada nas New Towns, nem os grandes blocos de habitação executados com a pré-fabricação pesada, nem o modernismo domesticado no estilo internacional, pareciam lograr a imagem que expressasse de forma convincente essa sociedade emergente. Essa sociedade que parecia estar sendo rapidamente transformada pela explosão da cultura de massas, pela obsolescência como norma, pelo impacto das tecnologias da comunicação e pela ascensão da telecultura.

Em comum com outras posturas arquitetônicas do pós-guerra, Archigram contestou tanto o pragmatismo do realismo social quanto a resposta funcionalista codificada no estilo internacional. Os Smithsons haviam feito essa crítica com base nos conceitos de identidade e lugar; Stirling e Gowan do ponto de vista da expressão das técnicas construtivas e da relação com a tradição funcional; Cedric Price na questão da arquitetura entendida como serviço, mais que como forma, para dar apenas exemplos dentro do contexto inglês. O que diferenciou a crítica de Archigram dessas posições?

Em primeiro lugar, a tentativa de expressão de uma cultura industrial e urbana, e também da lógica econômica de sustentação dessa realidade: obsolescência, mobilidade, transitoriedade. De um ponto de vista iconográfico, Archigram trouxe referências diretas da própria cultura do consumo, do mundo da ciência, dos objetos técnicos. Esta era uma operação há muito tempo legitimada pelas vanguardas. Le Corbusier pensava no transatlântico e no motor 10HP do Citroën; Archigram na cápsula do astronauta e no transistor. Mas não se trata apenas de uma questão de renovação estilística.

Existe sem dúvida uma vontade de ampliação dos repertórios arquitetônicos modernos pela fertilização de outros contextos, mas a questão central dessa crítica é outra. O problema fundamental para Archigram era: de um lado, recuperar aquele compromisso das vanguardas, de assimilação de uma cultura técnica (entendida como conjunto de objetos técnicos e formas de organização) através de uma resposta não puramente técnica, que expressasse formal e compositivamente uma realidade emergente; e de outro, promover a revisão do dogmatismo funcionalista dentro desse novo contexto de contínua transformação, daquele mundo que “parecia estar explodindo”.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> David GREENE, entrevista a Barry CURTIS, em Archigram – ‘A necessary irritant’, em CROMPTON (1999, p. 56).

O que estava sendo colocado em discussão era a confiança funcionalista na possibilidade de determinação das formas a partir de uma identificação unívoca das funções. À matriz funcionalista de projeto baseada na asserção de Auguste Choisy de que “cada problema encerrava sua própria solução”,<sup>4</sup> Archigram buscava opor uma matriz compositiva para um problema múltiplo, cuja solução poderia estar fora dele mesmo. A síntese dessa matriz está identificada com aqueles oito conceitos fundamentais para Archigram, propostos como as noções básicas que foram sustentando todos os seus projetos: metamorfose, emancipação, indeterminação, controle e eleição, conforto, nomadismo, ou o par *hard-soft*.<sup>5</sup>

Archigram não apenas realizou suas propostas dentro desse marco econômico, político e social historicamente definido, como conduziu toda sua atuação crítica segundo uma agenda de problemas sugerida por esse contexto. Essa atuação crítica possuía uma base teórica, que envolvia tanto um discurso interno à disciplina arquitetônica, tal como o pensamento de Reyner Banham, quanto a permeabilidade a discursos externos ao âmbito disciplinar, cuja influência é menos explícita. Neste sentido, a matriz de projeto proposta por Archigram procurava articular alguns dos grandes temas culturais deste período que vai do pós-guerra ao final dos anos de 1960, que indicam um certo deslocamento da ênfase nas demandas sociais e coletivas que haviam sido centrais para as vanguardas, para a questão da expressão e da liberdade individual, no marco de uma sociedade de massas e de um estado tecnocrático. Esta insistência na participação individual e na noção de uma arquitetura como *produto de consumo*, mas também como *produto do consumidor*,<sup>6</sup> era uma resposta a um dos dilemas básicos no contexto da sociedade da afluência: o problema da autonomia individual perante os grandes sistemas tecnocráticos, em uma sociedade homogeneizante e um estado protetor.

O “homem do terno cinza” de Sloan Wilson, o “homem organização” de William Whyte, o “homem uni-dimensional” de Herbert Marcuse, ou a “multidão solitária” de David Riesman, eram encarnações de um certo mal-estar da afluência que acompanhava estes “anos gloriosos” do capitalismo.<sup>7</sup> E esse mesmo contexto intelectual identificou personagens que poderiam constituir o antídoto ao conformismo do homem do terno cinza: o *homo-ludens* de Huizinga, que é a fonte original da idéia de autonomia individual através do jogo de Riesman, ou o

<sup>4</sup> “La question posée, la solution était indiquée”, tal como citado em BANHAM (1975).

<sup>5</sup> Explicitados no Magazine Archigram n. 8, Popular Pack, Londres, abril de 1968.

<sup>6</sup> Veja-se o artigo de Warren CHALK, Housing as a consumer product, Warren Chalk, *Arena*, Journal of the Architectural Association, 1966, que expressa os conceitos centrais para a discussão arquitetura e consumo no grupo.

<sup>7</sup> Referências aos títulos de textos literários e sociológicos influentes na cultura inglesa e americana dos anos de 1950 e 1960, identificados como o marco intelectual com o qual relacionar as propostas de Archigram: David RIESMAN, *The lonely crowd*, 1950; Sloan WILSON, *The man in the grey flannel suit*, 1955; William WHYTE, *The organization man*, 1956; Herbert MARCUSE, *One-dimensional man*, 1964.

nômade protético da cultura *beatnik*. Esse dilema entre indivíduo e sistema, que informou os movimentos de contra-cultura dos anos de 1960, penetrou a cultura arquitetônica e suscitou distintas respostas, algumas nitidamente antimodernistas, outras não; para Archigram, o *homo-ludens* e o nômade tecnologicamente equipados eram os personagens a contrapor à cultura arquitetônica, no intento de reverter a utilização da tecnologia de acordo com as finalidades de um novo projeto antitecnocrático.

Através dessa matriz, Archigram mantém a confiança no emprego das novas tecnologias, na industrialização e na standardização; mantém algo do projeto social moderno no sentido de que todas suas propostas são dirigidas às massas, mas tenta incorporar os problemas e as demandas próprios da sociedade do bem-estar. Se a questão para Gropius e Le Corbusier havia sido a determinação científica do *standard* para ser reproduzido pela máquina, a questão para Archigram era a conciliação dessa lógica da produção em série e do consumo massivo com variedade de produtos e flexibilidade na utilização. Se o problema de projeto com que se haviam enfrentado as vanguardas funcionalistas era *homogeneizar*, para poder produzir e repetir em escala massiva, o problema de projeto que Archigram identificava era como *diversificar*, como possibilitar um *consumo diferenciado*, porém dentro da mesma lógica da produção massiva.

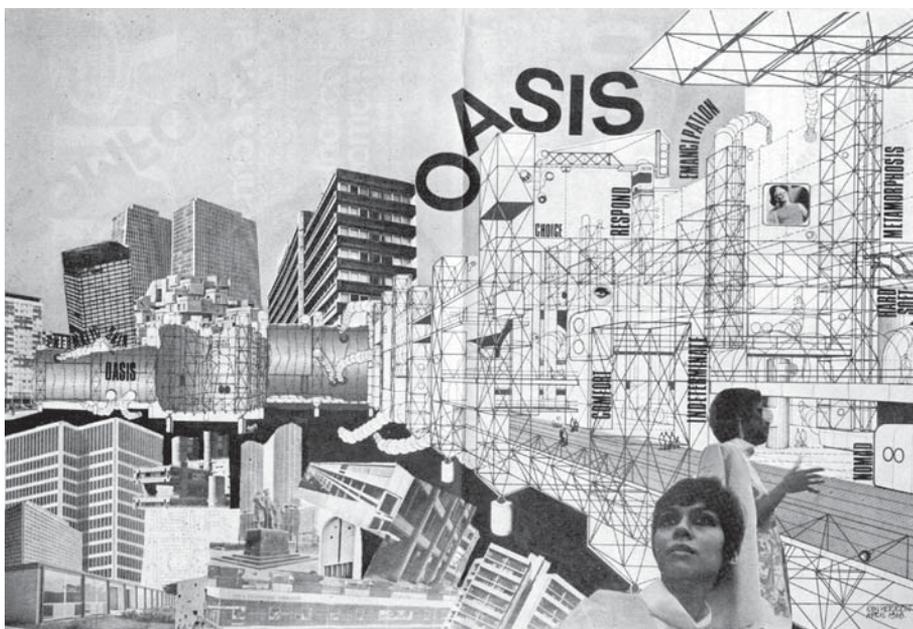


Figura 4. Ron Herron, *Oasis*, colagem, 1968 (Archigram Magazine, n. 8, Popular Pack, Londres, abril de 1968. Archigram Archives).

Onde a busca tipológica moderna havia preconizado não apenas novas soluções arquitetônicas, mas também um determinado modo de vida, ordenado

e higiênico, com “um lugar para cada coisa, e cada coisa em seu lugar”, a expectativa de Archigram era investigar uma matriz aberta de projeto que justamente evitasse a arquitetura como “solidificação de qualquer modo de vida”. Conceitos como emancipação, metamorfose, indeterminação ou nomadismo, estratégias de projeto tais como o *plug-in* e o *clip-on*, são propostos como artilhérios para conferir ao indivíduo a possibilidade de participação e escolha, de exercer por si mesmo controle sobre seu ambiente de vida.

O cerne da crítica de Archigram à cultura arquitetônica vigente era a resistência por parte dessa cultura a incorporar as novas tecnologias de uma maneira que favorecesse esse tipo de controle individual, de passar da pré-fabricação pesada ao investimento em sistemas de projeto e produção que pudessem oferecer opções de controle por parte do ocupante. Essa era a idéia da megaestrutura como um sistema genérico basicamente indeterminado, cuja organização, em cada momento dependeria da soma de múltiplas decisões individuais; esse foi o caminho da fragmentação das cápsulas em sistemas de pequenos elementos pré-fabricados, em artefatos móveis, em dispositivos técnicos para carregar consigo. Archigram esteve sempre no “negócio do catálogo”,<sup>8</sup> e o que enxergava como sua contribuição ao tema era defender a possibilidade de *apropriação da tecnologia* a uma escala ao mesmo tempo individual e massiva.

## O PROGRAMA DE AÇÃO: COMO CONSTRUIR UMA FÁBULA DA TÉCNICA

O fio condutor da interpretação de Archigram proposta neste texto foi a noção de *posição arquitetônica* de Roy Landau (1996). Precisar uma posição arquitetônica é descrever um *programa de ação*, e todo programa de ação possui uma base dogmática, o *hardcore* que não está sujeito a questionamentos, e um conjunto de regras de operação que permitem “conectar o programa ao passado, mas também explorar o futuro” (p. 63).<sup>9</sup> O programa de ação é assim uma formulação interativa com relação a um *discurso disciplinar* entendido como um conjunto de princípios, idéias e ideais próprios de cada área de conhecimento, para o qual contribui, seja por oposição ou por legitimização (p. 63).

“Sem os desenhos, seríamos uma nota de fim de página em uma nota de fim de página” –reconhecia recentemente Peter Cook (1997, p. 30), ao comentar a experiência de Archigram desde uma perspectiva histórica. E este é um aspecto que não pode ser passado por alto na determinação de uma *posição arquitetônica* para Archigram, no contexto da arquitetura de seu tempo. Se o *hardcore* dessa po-

<sup>8</sup> “Estamos no negócio da catalogação, e o nosso trabalho é iluminar e estender e re-inventar o catálogo”. Archigram, Background Notes, *Architectural Design*, p. 486, agosto de 1971.

<sup>9</sup> Conceito desenvolvido por LANDAU (1996) a partir de Imre LAKATOS e Michel FOUCAULT.

sição estava na mesma confiança na tecnologia que animava Buckminster Fuller, Yona Friedman, ou mesmo Cedric Price, para citar algumas posições afins, o seu *programa de ação* envolveu um tipo de especulação e investimento em questões de ordem formal e teórica, que se manteve intrincado com uma perspectiva artística e cultural.

Se Archigram, como grupo, realizou uma contribuição à cultura arquitetônica, não o fez através de obras construídas, ou protótipos experimentais. Essa contribuição se deu através de desenhos e projetos situados no campo da especulação, no território limite entre fantasia e plausibilidade; muitas dessas propostas eram deliberadamente fantásticas, como a **Walking city** de Ron Herron, ou eram deliberadamente proposições irônicas como o robô **Manzac** e os **Rokplugs**, ou deliberadamente conceituais como a idéia da floresta cibernética e da arquitetura da ausência de David Greene, ou deliberadamente a especulação de situações limite entre a arquitetura e alguma outra coisa, como em **Cushicle** e **Suitaloon** de Michael Webb, ou na dissolução da casa em um conjunto de dispositivos técnicos imaginada por Peter Cook em **Metamorphosis**.

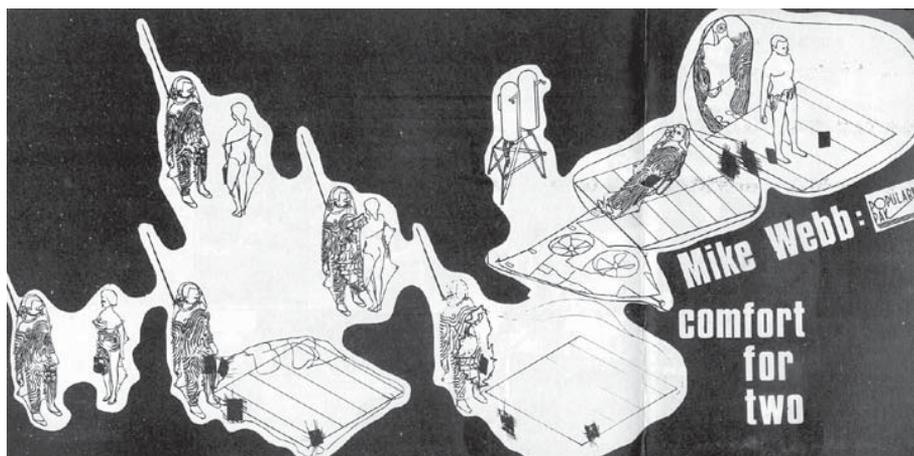


Figura 5. Michael Webb, **Suitaloon** (Archigram Magazine, n. 8, Popular Pack, Londres, abril de 1968. Archigram Archives).

Através desses projetos muitas vezes puramente especulativos (ainda que desenhados como se fôssem para ser construídos amanhã), Archigram foi produzindo uma espécie de narrativa de ficção levantada através do projeto, desde uma diversidade não apenas de autores (os seis membros do grupo), mas também de temas, enredos e personagens. Foi através dessa narrativa que Archigram articulou um *discurso arquitetônico*, que podia ser proposto como um discurso crítico com relação a um discurso disciplinar genérico. E neste sentido, se propõe que Archigram atuou no “mundo do texto” não apenas porque a forma de expor seus projetos e idéias foi através de uma revista. Archigram atuou no mundo do texto

porque organizou um relato de ficção, se entendemos esta expressão tal como explicada por Paul Ricoeur, como a proposição de um mundo diferente do mundo real, mas ainda assim, a “proposição de um mundo suscetível de ser habitado”.<sup>10</sup>

Essa narrativa, que chamamos uma fábula da técnica, envolveu três pautas principais – o tema do consumo, o tema da mobilidade, o impasse final entre materialidade arquitetônica e tecnologia –, bem como seus respectivos personagens, como o *homo ludens*, o nômade e o “aborígine eletrônico” proposto por David Greene. Nessa *ficção arquitetônica* que Archigram construiu, a fantasia e o recurso ao imaginário não tem nada a ver com o irracional; a fantasia é o instrumento para construir um mundo que tem toda uma lógica interna, e que, além de tudo, se pretende que possa interagir criticamente com o mundo real, e é por isso que essa narrativa pode ser considerada como uma fábula.

E para que essa fábula possa ser confrontada com o mundo real, ou que esse discurso particular de Archigram possa ser confrontado a um discurso disciplinar, a questão da *verossimilhança* é fundamental. O realismo no desenho, a retórica do detalhe, o suposto comprometimento técnico de todos esses projetos, funcionam como um dos pontos fundamentais para conferir plausibilidade à narrativa;<sup>11</sup> para fraguá-la em uma linguagem comum, que permita ao mesmo tempo assimilar outros repertórios (da arte, da cultura popular, da ciência), e manter o núcleo comum de diálogo com a tradição da profissão.

Como explica Peter Cook (1997) sobre o caminho que tomou Archigram em seus projetos:

Como arquitetos academicamente treinados (o que todos éramos), estávamos informados (e excitados por) atividades contemporâneas no mundo da arte; os artistas *pop* ingleses eram, muitos deles, nossos amigos, mas os movimentos tomaram trajetórias separadas. Onde os artistas tornaram-se mais literários e políticos (Blake, Hamilton, Tilson) nos tornamos mais e mais afetados pelas possibilidades da ciência e dos padrões de comportamento social. A significação real do carro elétrico, da televisão no jantar, das cidades das caravanas, o significado de cem mil pessoas no topo de uma colina reunidas pelas luzes e pela música: isso precisava – e somente podia – ser descrito como CIDADE. Assim o determinismo de **Plug-in City** (como uma estética), ou **Walking City** (como um objeto) foi deslocado em

<sup>10</sup> Segundo RICOEUR (1995): “A noção de mundo do texto nos exige abrir (...) a obra literária a um ‘exterior’ que ela projeta ante si e oferece ao exame crítico do leitor. Noção de abertura que não contradiz a de fechamento implicada pelo princípio formal de configuração, já que uma obra pode estar ao mesmo tempo fechada sobre si mesma quanto a sua estrutura, e aberta a um mundo, como uma ‘janela’ que recorta a perspectiva fugidia de uma paisagem oferecida. Esta abertura consiste na pro-posição de um mundo suscetível de ser habitado” (p. 533).

<sup>11</sup> “Uma influência estabilizante era a moralidade do realismo, que significava que (sempre que possível) nós fazíamos os projetos segundo as dimensões normais, de materiais normais (e estranhamente) com a composição normal de coisas como casas e lojas e balcões e escadas. Oitenta e cinco por cento dos projetos de Archigram são imediatamente passíveis de serem construídos usando técnicas correntes”. COOK, Peter. *On being english, in six conversations*. **Architectural Monographs**, n. 28, Londres, Academy Editions, p. 112, 1993.

1969-70 pela **Instant City**, uma caravana nômade onde não havia nenhum elemento particularmente mais importante que outro, e onde a estética em si mesma começava a fragmentar-se. (p. 112)

O grande movimento da fábula da técnica que Archigram construiu, o fluxo dessa narrativa, foi da monumentalidade à miniaturização; da solução totalizadora à fragmentação; da lógica mecanicista das megaestruturas à invisibilidade e à aspiração de imaterialidade de **Computer City** e da floresta cibernética. O contexto dessa fábula era a emergência da sociedade de consumo de massas e o giro de pós-guerra em direção às tecnologias da comunicação e da informação; a passagem do mundo estável do fordismo e das cadeias de montagem, à condição de entropia e simultaneidade que expressava a metáfora da aldeia global de McLuhan.

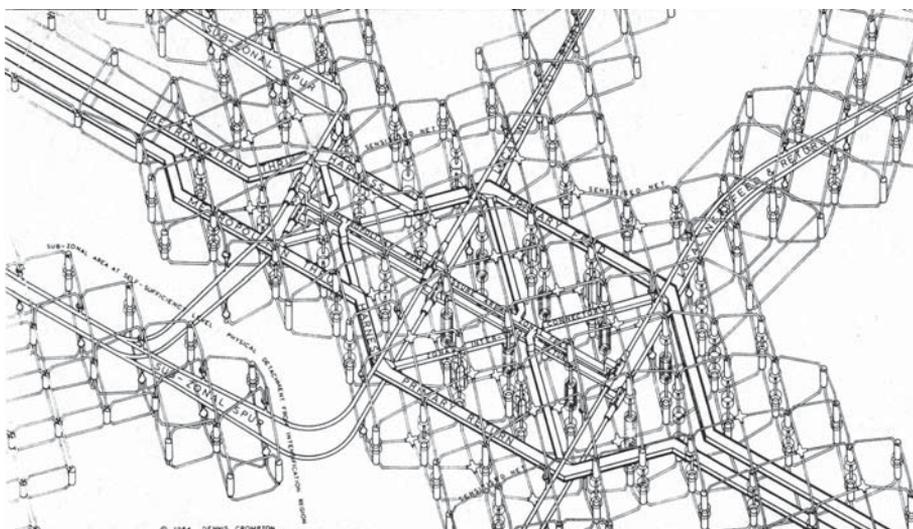


Figura 6. Dennis Crompton, **Computer City**, 1964 (ARCHIGRAM, 1994).

Assim, a oscilação dessa narrativa entre a lógica seqüencial e mecânica de **Plug-in City** e a simultaneidade eletronicamente produzida em **Computer City** indicou justamente aquela transformação no caráter e na representação da tecnologia quando esta deixou de estar identificada primordialmente com *artefatos concretos* – como era o caso da máquina –, e passou a identificar-se, cada vez mais, com *sistemas e processos potencialmente abstratos e ubíquos de controle*, como seria o caso dos sistemas de comunicação e informação.

O papel que a *mecanização* havia desempenhado na cultura da modernidade seria assumido pelas *tecnologias elétricas e eletrônicas*; se o funcionalismo dos anos de 1920 havia buscado representar a *máquina*, como uma entidade concreta, e o tempo das cadeias de montagem, como um tempo que podia ser dividido,

medido e organizado conforme uma sucessão linear de eventos, o que a fábula da técnica proposta por Archigram procurava assimilar era justamente essa transformação na percepção da tecnologia, e a implicação dessa transformação na própria experiência do tempo do espaço.

“O que foi que construímos?” – explicava Cook (2000): “Um conjunto de atitudes, um conjunto de referências, uma ampliação de vocabulário da arquitetura não apenas no sentido formal, mas também no sentido ‘do quê’ podia ser discutido por arquitetura”. O que Archigram queria demonstrar, através dessa fábula, era não apenas “como a arquitetura poderia empregar as novas tecnologias”, mas, em última análise, “investigar como a tecnologia estava implicada na maneira pela qual as pessoas utilizariam, experimentariam e viveriam a arquitetura e a cidade”. A razão dessa fábula era interpretar, através do projeto como ficção que permite explorar um campo de relações conceituais e formais, um conjunto de transformações sociais que eram propostas pela tecnologia. Essa fábula estava dirigida portanto à cultura arquitetônica de seu tempo. Era esse mundo, o da cultura arquitetônica, que Archigram queria ampliar.

Desde uma perspectiva atual, David Harvey (1993) em **A condição pós-moderna** comenta a transição econômica do fordismo a um regime de acumulação flexível, em que o capitalismo passa a organizar-se “através da dispersão e da mobilidade geográfica”, e cuja principal consequência cultural está identificada como “uma aniquilação do espaço por meio do tempo”. Paul Virilio (1988) aponta como elementos constitutivos de nossa época uma velocidade e um tempo tecnologicamente produzidos, cuja consequência seria a erosão dos limites físicos e a passagem da “ordem do sucessivo” à “desordem do simultâneo”.<sup>12</sup> Desde uma visão contemporânea, a pequena fábula de Archigram pode hoje ser vista como uma representação sintética de toda uma transformação econômica, social e cultural, que teve lugar no contexto desses anos de reestruturação capitalista, em que um modelo fordista, industrial, baseado na produção e no consumo de objetos, passava a combinar-se às formas de produção pós-fordistas. E, paradoxalmente, à despeito de sua perspectiva basicamente otimista, o caminho da fábula proposta por Archigram, cujo último movimento seria na direção da invisibilidade e da ausência, da precariedade material e da fragmentação e hibridização entre dispositivos arquitetônicos e mediáticos, parece ter antecipado o sentido de uma crítica contemporânea da técnica, seja a teorização da estética da desapareição de Virilio ou a compressão espaço-tempo de Harvey.

<sup>12</sup> Ver também o ensaio *El control del entorno*, em VIRILIO (1999, p. 93-115).

ON THE (ROCKY) ROAD: NO CAMINHO DIFÍCIL DA UTOPIA

*Why do you care, why do you care about me  
the Future, thru your  
planning you stifle  
me (still unborn)  
with your values and  
moralities, don't imagine me,  
do I beckon you with  
Bombs and a plastic soul  
or is it your own realization that you are already plastic that worries you.  
(...) The road, friends, to Utopia, is indeed rocky.  
(GREENE, 1969, p. 507)*

Archigram projetou sua fábula em um mundo às vésperas de uma crise de futuro. Se colocou um ponto final nessa fábula em 1974, uma parte de seu enredo se cumpriu independentemente de seu concurso direto, e algumas de suas imagens foram construídas, sem que isso significasse alcançar o mundo da flexibilidade, do jogo e da autonomia individual que divisavam, e seu otimismo parece hoje deslocado.

Porque apesar do impasse final entre arquitetura e tecnologia, essa havia sido uma fábula otimista. Se a tecnologia tornasse a arquitetura dispensável, era porque afinal, segundo o modelo de McLuhan, no mundo retribalizado pela eletricidade o homem seria devolvido a uma condição integral e primitiva de total reconciliação com a natureza.<sup>13</sup>

Como Lewis Mumford (1994) havia observado, o culto ao primitivismo e ao indivíduo havia sido uma das mais profundas reações românticas contra a máquina, desde o contexto da revolução industrial (p. 310). O modelo de McLuhan dava margem ao otimismo porque, de uma certa maneira, oferecia uma perspectiva de solução, oferecia a volta ao primitivo como resposta à contradição básica entre a racionalidade técnica e a restrição à autonomia individual, como um dilema intelectual no contexto dos anos de 1960.

Porém, o problema básico da fábula de Archigram (e também do esquema de McLuhan) não é simplesmente a sua confiança na tecnologia; é *sua confiança na tecnologia como um agente relativamente autônomo de câmbio*. Do interior dessa bolha de idealização da tecnologia que permaneceu inflada até que entrasse em crise o modelo de sustentação do estado do bem-estar, provavelmente era impossível enxergar que o caminho dessa fábula era também o da dissolução do mundo que permitia a sua *plausibilidade*. Que a mesma cultura tecnológica que havia estado implicada com o “homem saltando para cima e para baixo na lua e nas ruas,

<sup>13</sup> Ver essencialmente McLUHAN (1964).

e os estudantes no poder em Woodstock, no Hyde Park e nos *campi*”,<sup>14</sup> que a mesma tecnologia que parecia estar semeando uma floresta cibernética para o deleite dos homens e permitindo voar às velocidades elétricas da conexão planetária, estava possibilitando a última reestruturação do capitalismo e a desindustrialização. E isso não era o augúrio da realização do Edén e de uma completa cultura do ócio, mas da decadência das cidades, do desemprego e do declínio do estado assistencial na imediatamente subsequente era Thatcher.

Os cenários da fábula de Archigram são todos perfeitamente factíveis nos horizontes tecnológicos atuais. A tecnologia pode realizar todos os sonhos de conjunto que Archigram divisou em sua fábula, mas o sentido da reapropriação humana da técnica que existia nas estratégias de Archigram, se perdeu na ressaca tecnológica dos anos de 1970, e não parece tão fácil de recuperar no banho virtual dos anos de 1990. No contexto dos anos de 1960, Archigram contava com a idéia de uma tecnologia passível de ser colocada sobre o controle dos indivíduos.

A trajetória de Archigram, da megaestrutura aos pequenos elementos, do gigantismo à miniaturização, representava um esforço por devolver a tecnologia à escala humana, a uma dimensão passível de ser manipulada pelo homem comum. A idéia de “arquitetura como jogo” proposta por Archigram tinha que ver com essa possibilidade. E remete às explicações de Mumford sobre o papel fundamental que desempenhou o jogo na constituição de toda uma cultura técnica. O espírito do jogo contribuiu para liberar e expandir uma “imaginação mecânica”, que primeiro esteve ocupada na invenção e na produção de artefatos e engenhos não utilitários, que constituíram o terreno da experimentação sobre o qual estaria cimentado todo o desenvolvimento da cultura material humana.<sup>15</sup> Toda a gramática *plug-in* e *clip-on* que Archigram explorou procurava recolher essa possibilidade, de poder separar o todo em suas partes, de compreender o seu funcionamento, de torná-lo manejável para que pudesse ser convertido pelo homem da rua em outras arquiteturas, em outras fábulas.

<sup>14</sup> “No limiar dos setenta uma nova era parece estar iniciando. O homem saltou para cima e para baixo na lua e nas ruas. Os estudantes propuseram as regras em Woodstock, no Hyde Park e nos campus. Alguns, infelizmente, pela última vez. Entre todas estas idéias conflitivas, opiniões divergentes, nada parece mais importante de momento que criar um ambiente humano. Sistemas de vida, árvores, plantas, flores, animais, pássaros e o homem em si mesmo, são mecanismos fantásticamente interativos. Os sistemas mecânicos com os quais construímos o entorno feito pelo homem, sempre foram menos que isso: com pouca habilidade para responder. Mas a nossa busca por sistemas adaptativos deveria ser o objetivo principal, produzir um ambiente com o qual o indivíduo comum, em qualquer nível de intensidade, possa reconciliar-se a si mesmo sem um intolerável esforço de adaptação física e mental” (CHALK, 1971, p. 432).

<sup>15</sup> “A verdade mecânica foi às vezes dita por primeira vez de brincadeira, assim como na América o éter era usado nos jogos de salão antes de ser empregado em cirurgias. Na realidade, o ingênuo interesse da criança subsiste vagamente disfarçado como grande parte do interesse do adulto pelas máquinas: ‘os motores são baldinhos e pás vestidos de etiqueta para adultos’. O espírito do jogo liberou a imaginação mecânica” (MUMFORD, 1994, p. 120-121).

## Referências

- ARCHIGRAM Magazine. Londres, Revista publicada entre 1962-1974, 10 números.
- ARCHIGRAM, Grupo. **Archigram Book**, Londres, Studio Vista, 1972.
- ARCHIGRAM, Grupo. **A Guide to Archigram 1961-1974**. Londres, Academy Editions, 1994.
- ARCHIGRAM, Grupo. **Archigram**. Paris, Centre George Pompidou, 1994.
- BANHAM, Reyner. **Teoria e projeto na primeira era da máquina** (1960). São Paulo: Perspectiva, 1975.
- CABRAL, Cláudia Piantá Costa. **Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica**. Tese doutoral, Barcelona, ETSAB/UPC, 2002.
- CHALK, Warren. Touch not. **Architectural Design**, abril de 1971, p. 432.
- COOK, Peter. Genaue erinnerungen/Accurate reminiscences. In: STOOSS, Toni; LOUIS, Eleonora (Ed.). **Archigram, symposium zur susstellung**, Viena, Schriftenreihe der Kunsthalles Wien, Ritter Verlag, 1997, p. 30.
- COOK, Peter. **Conferência em Milão sobre o projeto de Archigram para Monte Carlo**. Colégio de Arquitetos de Milão, 30 de março de 2000 (não publicado).
- CROMPTON, Dennis (Ed.). **Concerning Archigram**, Londres, Archigram Archives, 1999.
- GREENE, David. Are you sitting comfortably? Then I'll begin. **Architectural Design**, maio de 1969, p. 507.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna** (1989). São Paulo: Edições Loyola, 1993.
- KAVANAGH, Dennis; MORRIS, Peter. **Consensus politics: from Atlee to Thatcher**. Oxford, Basil Blackwell, 1989.
- LANDAU, Royston. Architectural discourse and Giedion. **The Journal of Architecture**, v. 1, p. 63, Spring, 1996.
- McLUHAN, Marshall. **Understanding media**. The extensions of man. Cambridge, The MIT Press, 1964.
- MUMFORD, Lewis. **Técnica e civilización** (1963). Madrid: Alianza, 1994. p. 310.
- RICOEUR, Paul. **Tiempo y narración II**. Configuración del tiempo en el relato de ficción. Madrid: Siglo Vientiuno, 1995. p. 533.
- VATTIMO, Gianni. **El fin de la modernidad**. Barcelona: Gedisa, 1997. p. 32.
- VIRILIO, Paul. **Estética de la desaparición**. Editorial Anagrama, 1988.
- VIRILIO, Paul. El control del entorno. In: **La inercia polar**. Trama Editorial, 1999. p. 93-115.

Endereço para correspondência:  
 CLÁUDIA PIANTÁ COSTA CABRAL  
 Propar/UFRGS  
 Rua Sarmento Leite, 320, sala 201  
 90050-170 – Porto Alegre – RS  
 e-mail: cabralfendt@terra.com.br